25th Anniversary
SUPER MARIO BROS.™

SUPER MARIO™ HISTORY
1985-2010

RÉTROSPECTIVE SUPER MARIO™
1985-2010

Booklet / Livret

25
25

SUPER MARIO HISTORY
RÉTROSPECTIVE SUPER MARIO

1985-2010

1996
Super Mario 64
Nintendo 64

1993
Super Mario All-Stars
Super Nintendo
Entertainment System

1991
Super Mario World™
Super Nintendo
Entertainment System

1991
Super Nintendo Entertainment System™

1990
Super Mario Bros. 3
Nintendo
Entertainment System

1989
Game Boy™

1988
Super Mario Bros. 2
Nintendo
Entertainment System

1985
Super Mario Bros.™
Nintendo
Entertainment System

1985
Nintendo Entertainment System™

2010
Super Mario Galaxy 2
Wii

2009
New Super Mario Bros. Wii
Wii

2007
Super Mario Galaxy™
Wii

2006
New Super Mario Bros.™
Nintendo DS

2006
Wii™

2004
Nintendo DS™

2002
Super Mario Sunshine™
Nintendo GameCube

2001
Nintendo GameCube™
Game Boy Color

1996
Nintendo 64™

● 2004
Classic NES Series: Super Mario Bros.
Game Boy Advance

Super Mario 64 DS
Nintendo DS

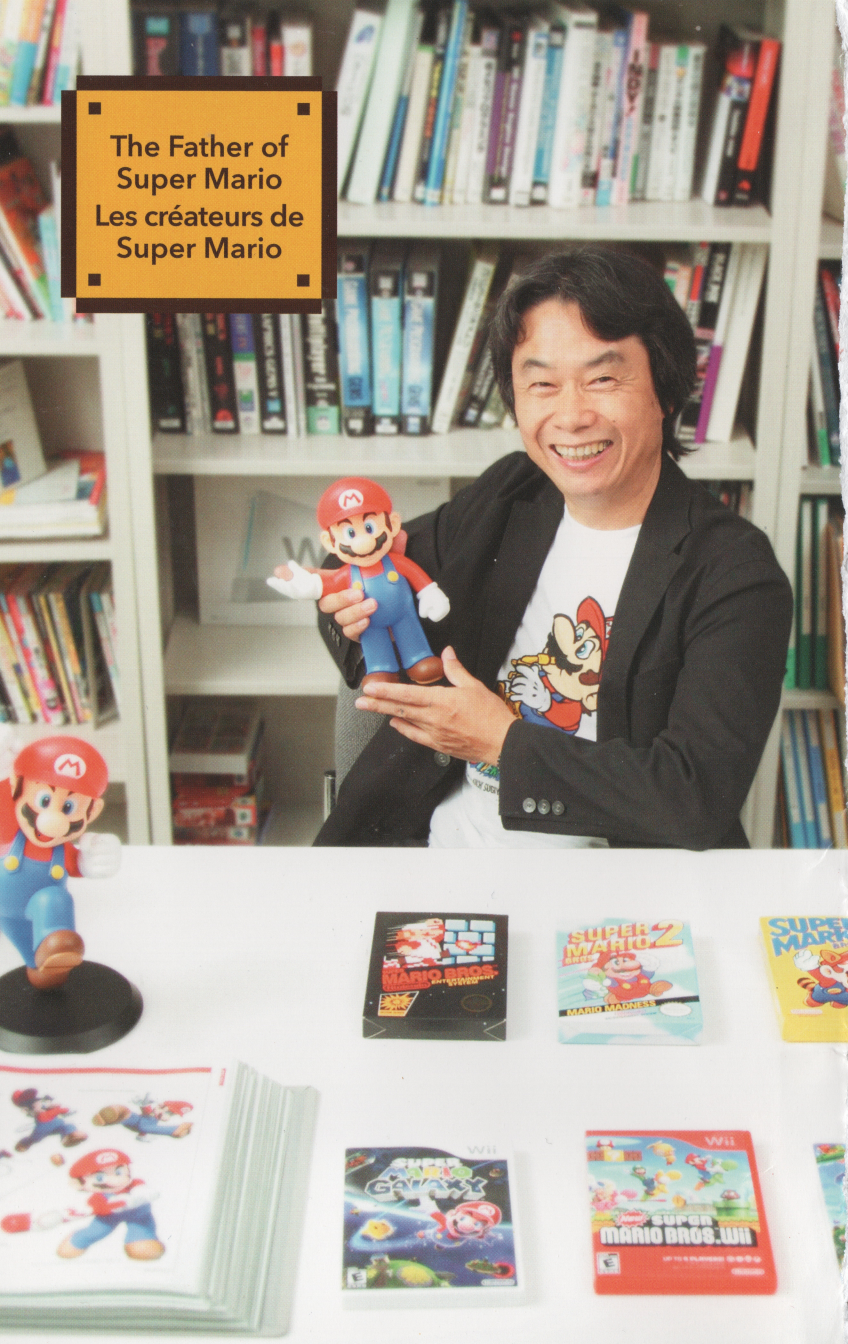
● 2003
Super Mario™ Advance 4:
Super Mario Bros. 3
Game Boy Advance

● 2002
Super Mario Advance 2:
Super Mario World
Game Boy Advance

● 2001
Super Mario Advance
Game Boy Advance

● 1999
Super Mario Bros. Deluxe
Game Boy Color

● 1993
Super Mario All-Stars
Included Super Mario Bros. 1, 2, and 3; plus The Lost Levels, previously unreleased in the US.
Comprend Super Mario Bros. 1, 2 et 3; et The Lost Levels, encore inédit aux États-Unis.


The Father of Super Mario
Les créateurs de Super Mario
SUPER MARIO BROS.
SUPER MARIO 2
MARIO MADNESS
Wii
SUPER MARIO GALAXY
Wii
SUPER MARIO BROS. Wii

SHIGERU MIYAMOTO

Position: Director of Nintendo's Entertainment Analysis and Development Division

Mr. Miyamoto has designed and produced several game series, including Donkey Kong™, Super Mario, The Legend of Zelda™, Pikmin™, Wii Sports™, Wii Fit™, and many more.

Poste : Directeur général du département EAD (Entertainment Analysis & Development – développement et analyse du divertissement) de Nintendo

S. Miyamoto a participé à la conception et à la production de nombreux jeux, notamment ceux des séries Donkey Kong™, Super Mario, The Legend of Zelda™, Pikmin™, Wii Sports™ et Wii Fit™.

TAKASHI TEZUKA

Position: General Manager of Nintendo's Entertainment Analysis and Development Division Software Development Department

Mr. Tezuka has been involved in producing and designing many successful Nintendo series including Super Mario, The Legend of Zelda, and Animal Crossing™.

Poste : Directeur général chargé du développement logiciel pour EAD

T. Tezuka a, entre autres, travaillé à la conception et à la production des séries de jeux Super Mario, The Legend of Zelda et Animal Crossing™.

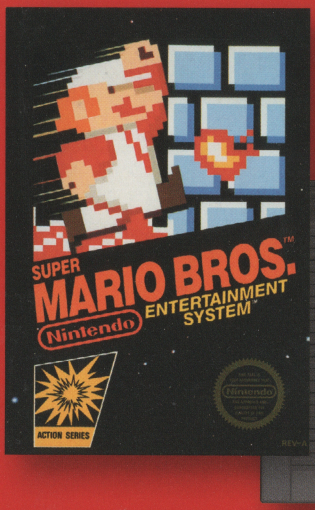
KOJI KONDO

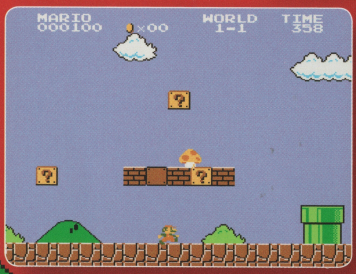
Position: Manager of Nintendo's Entertainment Analysis and Development Division Sound Production Group

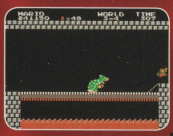
Mr. Kondo is responsible for the music featured in several Nintendo game series, including Super Mario and The Legend of Zelda.

Poste : Directeur chargé de l'audio pour EAD

K. Kondo a composé la musique de nombreux jeux Nintendo, notamment ceux des séries Super Mario et The Legend of Zelda.







It All Starts Here
Le jeu par lequel tout a commencé

SUPER MARIO BROS.

Miyamoto: We wanted to make a big Mario running around beneath a blue sky. We squeezed as much as we could out of the NES technology.

Nous voulions montrer un grand Mario en train de courir avec le ciel bleu en arrière-plan. Ce fut possible en utilisant au maximum les capacités de la NES.

Tezuka: Developing this game was fun because it felt like we were solving a puzzle as we were making it.

Travailler sur le développement de ce jeu a été très amusant, c'était un peu comme résoudre une énigme.

Kondo: There was so much enthusiasm on this project because we were trying to create something that had never been done before.

Ce projet a généré beaucoup d'enthousiasme. Nous voulions créer quelque chose qui n'avait encore jamais été fait.

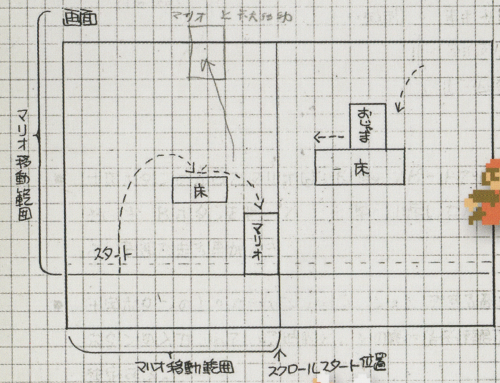
No. 2/5

スーパーマリオ実験仕様

2/20

60.2.20

本ゲームはドンキーコング以来連作してきたジュニア"マリオブラザーズ"のアスレチックとしての部分を利用し大型[illegible]マリオキャラクターによって再構成するゲームで[illegible]キャラクターのサイズを大きくするためBG画面[illegible]スクロールし、リフトなどの他に数種のしかけを追加する物とする。



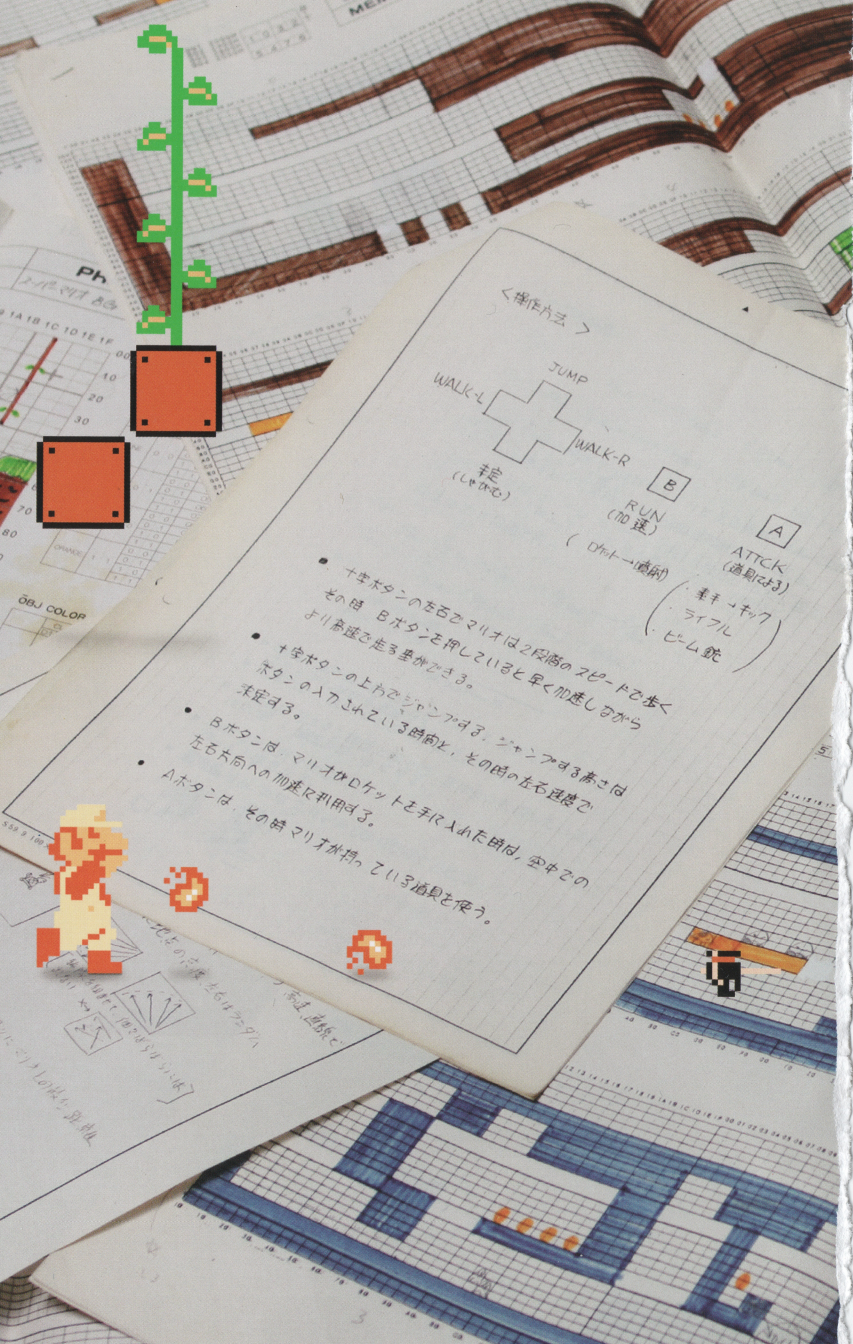
マリオは左から右へ走る、スク[illegible]スタート位置に来るとマリオは止り、その時のスピー[illegible]クロールが開始される。

減速するとスクロールが遅くなり、停止と同時にマリオが左へ歩り出す。

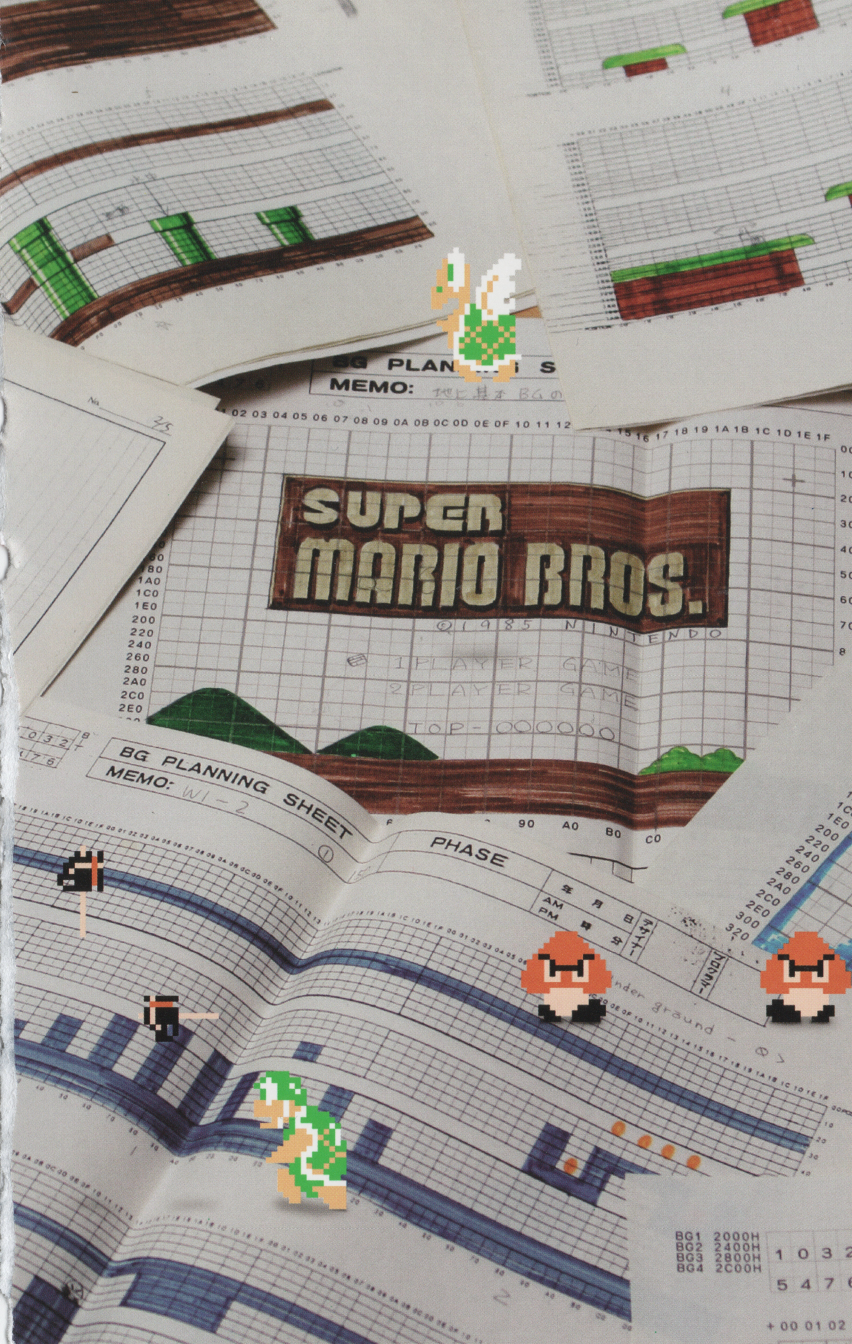
スクロールは右方向へは進まず、マリオは画面の左端までしかもどれない。

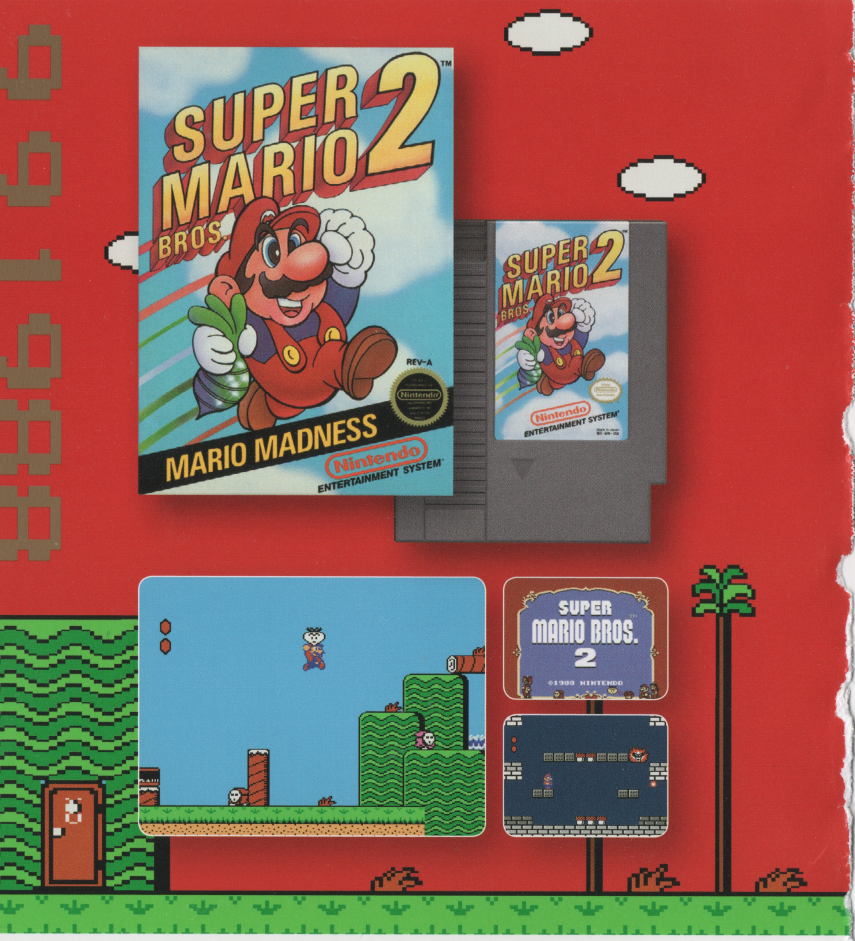
S 59. 9. 100×70 (N)

Mr. Miyamoto's handwritten proposal detailing game play for Super Mario Bros.
Document original de la main de Shigeru Miyamoto pour Super Mario Bros.



<操作方法>
JUMP
WALK-L
WALK-R
手足
(しゃがむ)
B
RUN
(加速)
(ロケット→噴射)
A
ATTCK
(道具による)
・素手→キック
・ライフル
・ビーム銃
・十字ボタンの左右でマリオは2段階のスピードで歩く
その時 Bボタンを押していると早く加速しながら
より高速で走る事ができる。
・十字ボタンの上方でジャンプする、ジャンプする高さは
ボタンの入力されている時間と、その時の左右速度で
決定する。
・Bボタンは、マリオがロケットを手に入れた時は、空中での
左右方向への加速に利用する。
・Aボタンは、その時マリオが持っている道具を使う。


SUPER
MARIO BROS.
©1985 NINTENDO
1PLAYER GAME
2PLAYER GAME
TOP-000000
BG PLANNING SHEET
MEMO:
PHASE
BG1 2000H
BG2 2400H
BG3 2800H
BG4 2C00H



Mario's Friends Lend a Hand
Les amis de Mario à la rescousse

SUPER MARIO BROS. 2

Nintendo Entertainment System

Miyamoto:

Uprooting and lifting things as you played gave the game a new feel. It was released in Japan as Super Mario USA.

Le fait de ramasser et lancer des objets donne à ce jeu un côté unique. Il est sorti au Japon sous le titre Super Mario USA.

Tezuka:

The basic controls have a very free, silly feeling to them that I absolutely love.

Dans ce jeu, les commandes, par leur côté un peu absurde, donnent au joueur une certaine impression de liberté que j'aime beaucoup.

Kondo:

I adjusted the sounds of the NES to make it sound like a lot of different instruments were being played.

J'ai réussi à utiliser les capacités de la console afin de créer l'illusion d'une multitude d'instruments jouant à l'unisson.

Mario Takes Flight
Un Mario aux talents variés

SUPER MARIO BROS. 3

Nintendo Entertainment System

Miyamoto:

The Tanooki Suit turns into a statue! Even though I knew it wouldn't make sense to some non-Japanese players…I was so excited about it that I left it in.

Mario Tanooki peut se changer en statue… Je savais que les joueurs hors du Japon auraient du mal à comprendre cette référence, mais j'aimais tellement cette idée que je l'ai conservée dans le jeu.

Tezuka:

We were helped by many people when developing this game. But even with a larger team, I was still the worst gamer of the bunch.

De nombreuses personnes ont participé au développement de ce jeu. Même si nous disposions d'une équipe beaucoup plus importante, j'étais toujours le joueur le plus mauvais…

Kondo:

This time around, I added a lot of percussion and was able to create tracks that sounded like there were three or more sounds playing at once, resulting in much richer-sounding music.

Dans ce jeu, j'ai utilisé plus de percussions, et j'ai pu créer des mélodies dans lesquelles on croit entendre trois instruments ou plus qui jouent en même temps. La musique semble ainsi beaucoup plus riche.

Introducing Yoshi™
La naissance de Yoshi™

SUPER MARIO WORLD

Super Nintendo Entertainment System

Miyamoto: Here I could finally make a game with multilayered scrolling backgrounds. I just wanted to run around riding on a dinosaur.

Grâce à la console Super Nintendo, nous avions enfin la possibilité de créer un arrière-plan à plusieurs niveaux et à défilement horizontal. J'ai décidé d'introduire Yoshi dans le jeu, car je voulais que le joueur puisse avoir un dinosaure comme monture.

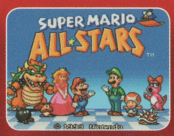
Tezuka: Yoshi was originally supposed to be a type of Koopa. That saddle you see on his back was actually his shell.

À l'origine, Yoshi devait ressembler à un Koopa. La selle sur son dos était en réalité une carapace.

Kondo: When the player hops onto Yoshi, a cheery bit of percussion is added to the track.

Lorsque le joueur monte sur le dos de Yoshi, une piste de percussions vient ajouter une note joyeuse au thème musical.

Included Super Mario Bros. 1, 2, and 3; plus The Lost Levels, previously unreleased in the US.
Comprend Super Mario Bros. 1, 2 et 3; et The Lost Levels, encore inédit aux États-Unis.



Comments refer to Super Mario Bros.: The Lost levels.
Les commentaires font références au jeu Super Mario Bros. : The Lost Levels.

Mario Gets Tougher
Une suite plus difficile

SUPER MARIO ALL-STARS

Super Nintendo Entertainment System

Miyamoto:

Designing challenging levels really brought out the strategist in me. You can score infinite 1-Ups starting on level 1-1.

Concevoir ces niveaux plus difficiles m'a permis de laisser s'exprimer le stratège qui sommeillait en moi. Il existe une astuce permettant d'obtenir des vies infinies dans le stage 1-1.

Tezuka:

This was the first major project I had been put in charge of–and I'm not a great gamer, so checking those levels was no easy task!

Ce jeu était le premier grand projet dont j'étais responsable. Je dois avouer que je ne suis pas un très bon joueur, alors parvenir à traverser tous ces niveaux était loin d'être une tâche facile!

Kondo:

In the original version, I used the enhanced capabilities of the Famicom Disk System to create an extended version of the Super Mario Bros. ending theme.

La console Famicom Disk System disposait de meilleures capacités audio pour rendre le son. Cela m'a permis de créer une version longue du thème final de Super Mario Bros. pour la version originale du jeu.

Mario Enters the Third Dimension
L'entrée dans la troisième dimension

SUPER MARIO 64

Nintendo 64

Miyamoto:

Mario runs around like a hamster in this game. In fact, I had a pet hamster around this time!

La façon dont Mario court dans ce jeu est un peu similaire à celle d'un hamster. J'avais d'ailleurs moi-même un hamster à l'époque.

Tezuka:

My duties on this project were different than usual, but what really sticks out in my mind is when I designed the Game Over screen.

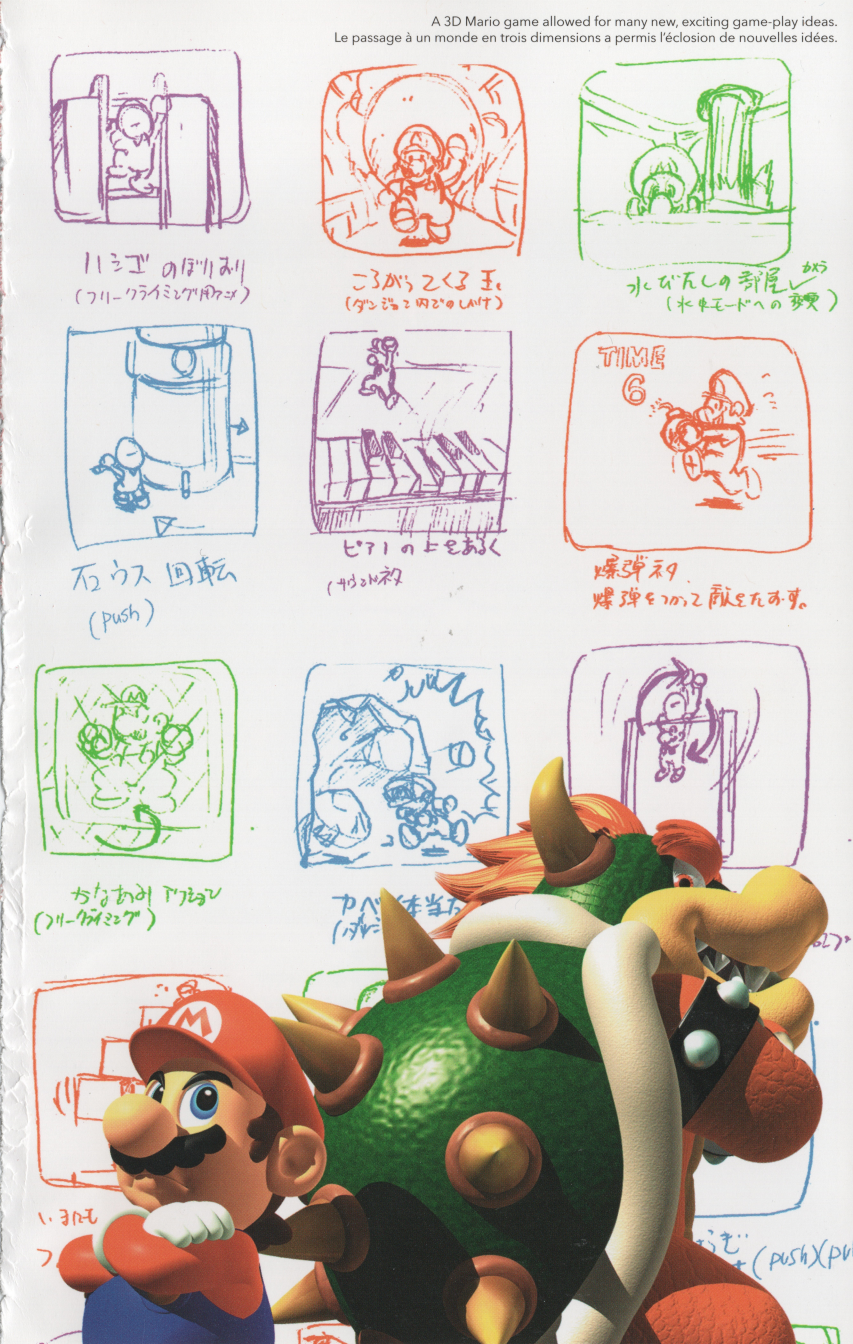
Pour ce projet, mon rôle était un peu différent. La création de l'écran de fin de partie restera un souvenir mémorable.

Kondo:

The game transitioned into 3D, so I had to make sweeping changes to the sound design to match it.

Avec le passage à un jeu en trois dimensions, l'expérience de jeu a beaucoup changé. J'ai donc décidé de modifier l'ambiance sonore de la même manière.

A 3D Mario game allowed for many new, exciting game-play ideas.
Le passage à un monde en trois dimensions a permis l'éclosion de nouvelles idées.



Mario Gears Up
Mario passe à la vitesse supérieure

SUPER MARIO SUNSHINE

Nintendo GameCube

Miyamoto:

I dove deeper into 3D Mario work wanting to be able to draw pictures directly on the backgrounds.

Pour ce nouveau Mario en 3D, je me suis encore davantage investi. Je tenais à ce que le niveau de détail des arrière-plans soit conforme à mes attentes.

Tezuka:

The way everyone came together to work on this was like a party in the office. It was a lot of fun.

Travailler avec toute l'équipe pour créer ce jeu s'est avéré très amusant. C'était un peu comme une grande fête.

Kondo:

The GameCube's hardware allowed for higher-quality music, giving me the ability to create even more expressive pieces that approached the level of actual live recordings.

Grâce aux capacités de la console Nintendo GameCube, la musique que j'ai créée pour ce jeu avait presque la même dimension qu'un concert en direct.

Back to Basics
Retour aux sources

NEW SUPER MARIO BROS.

Nintendo DS

Miyamoto:

We brought 3D Mario back to its roots to create a 2D game that anyone can play.

Nous avons laissé de côté le concept des jeux en trois dimensions pour revenir aux origines de la série en créant un jeu Mario en deux dimensions accessible à tous.

Tezuka:

You could almost call this a collaboration between the old guard and the younger staff at Nintendo. I hope players get that old-school Mario feeling playing this game.

Ce jeu est le fruit de la collaboration entre les nouvelles recrues et les collaborateurs de longue date. J'espère que les gens ont ressenti une certaine nostalgie en jouant à ce jeu rappelant les premiers classiques de la série.

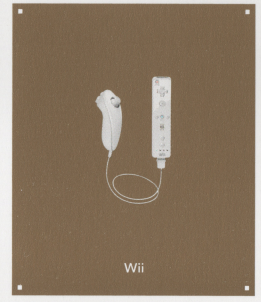
Kondo:

I did all sorts of things to the audio to get the biggest possible sound out of the small speakers on the Nintendo DS.

J'ai dû beaucoup travailler pour que l'audio soit de la meilleure qualité possible malgré la taille réduite des haut-parleurs du Nintendo DS.

Gravity Gone Crazy
La gravité en question

SUPER MARIO GALAXY



Miyamoto:

This game combined seemingly endless spherical terrain with constantly shifting gravity. I wanted to make a 3D Mario game that was easy to control.

Ce jeu utilise des terrains sphériques qui paraissent infinis où la gravité peut changer à tout moment. Je tenais à créer un jeu Mario en 3D avec des commandes simples.

Tezuka:

This game was released in South Korea as Super Mario Wii.

Ce jeu est sorti en Corée du Sud sous le titre Super Mario Wii.

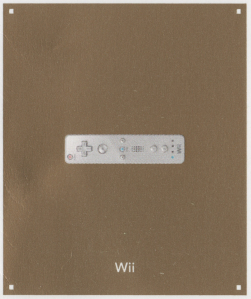
Kondo:

We recorded the music with a full orchestra to convey the grand vastness of space.

Nous avons fait appel à un véritable orchestre pour créer l'environnement sonore de ce jeu. Il n'en fallait pas moins pour représenter l'immensité de l'espace.

Four's a Party
Un Mario à partager à quatre

NEW SUPER MARIO BROS. Wii



Miyamoto:

I finally achieved one of my longtime dreams: creating a Super Mario game everyone could play together.

Grâce à ce jeu, l'un de mes rêves s'est enfin réalisé : créer un jeu Super Mario auquel tout le monde pouvait jouer en même temps.

Tezuka:

Creating a Mario game is kind of like the traditional crafts of Kyoto: there's something indescribably special about these games that hasn't changed in 25 years.

La création des jeux Mario pourrait presque être considérée comme une tradition séculaire japonaise. En effet, il y a quelque chose dans le processus qui n'a jamais changé en 25 ans.

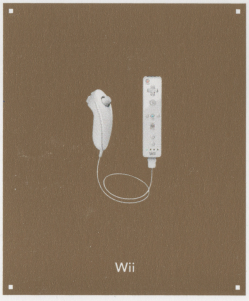
Kondo:

The way the enemies dance in time to the vocal "wa-wa" beats in the songs is really fun.

Je trouve très amusante la façon dont les ennemis réagissent et dansent en fonction des effets sonores.

Mario's Newest Adventure
Retour dans l'espace

SUPER MARIO GALAXY 2



Miyamoto:

3D Mario with co-op play! This game really pushed the fun of 3D action games to the limit.

Grâce à son mode coopératif, ce jeu est l'un des jeux Mario en trois dimensions les plus amusants.

Tezuka:

I was jealous of the abundance of ideas in this game. I'm better at games now than I was 25 years ago.

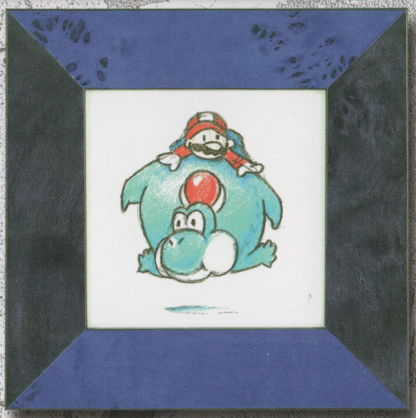
J'étais impressionné par le nombre de bonnes idées rassemblées dans ce jeu. D'ailleurs, je tiens à dire que je suis bien meilleur aux jeux vidéo qu'il y a 25 ans.

Kondo:

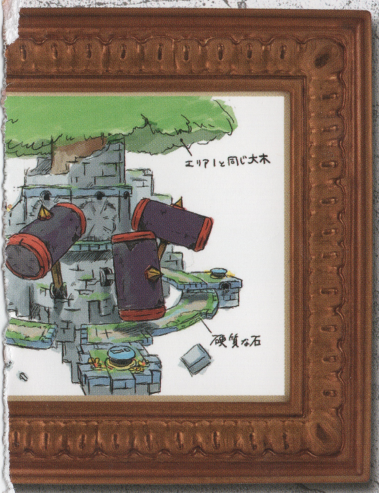
This game is positively stuffed with great things to do, and I did my best to create many fun songs to match.

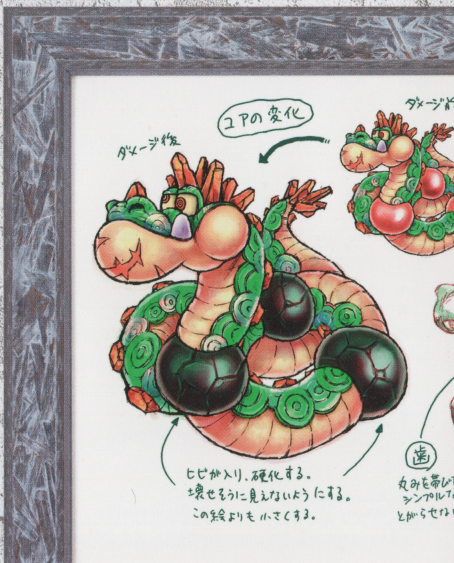
Ce jeu est vraiment très divertissant. J'ai donc essayé de composer des thèmes à son image, joyeux et entraînants.

Wanting to evolve the fun game play of the first title, the development team went all out thinking up new ideas for Super Mario Galaxy 2.



Voulant faire évoluer l'expérience de jeu du premier titre, l'équipe de développement a tout mis en œuvre pour amener les idées les plus intéressantes sur la table pour Super Mario Galaxy 2.

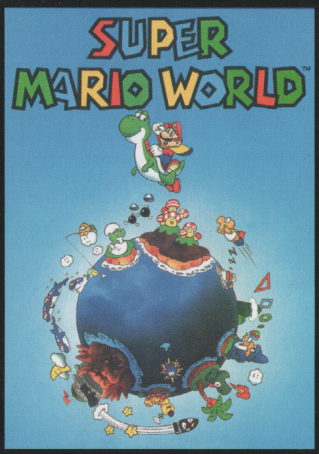


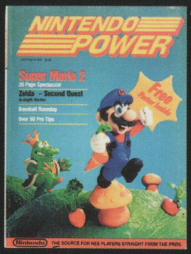


Rough sketches for Super Mario 3.
Dessins à l'aquarelle pour Super Mario Bros. 3.

Reference art for Super Mario World.
Illustrations réalisées à l'aérographe pour Super Mario World.

Promotional items from the last 25 years.
Documents publicitaires des 25 dernières années.





隠された謎のキャラクタを探し出そう。

地上に地下に海に空に夢の大冒険ゲーム！

HVC-SM

スーパーマリオブラザーズ™

スーパーきのこ	ファイアフラワー	スーパースター	1UPきのこ	隠しコイン	10枚コイン	豆の木	花　火
きのこを取ればビッグになってスーパーマリオに変身します。敵にかみつかれると元の大きさにもどります。	ビッグになってからこの花を取ればファイアマリオになって敵にアタックできます。	星を取れば一定時間無敵となります。そして敵をけとばしてしまいます。	このIUPきのこを取れば1人ふえるので、見のがせない。空中から突然出現します。	コインを100枚集めると1人ふえます。（1枚200点）たくさんある場所を見つけるのがコツ。	床の中にコインがいっぱいつまっています。	豆の木を見つけ出したら、登ってごらんなさい。	お城に到着すれば、祝福の花火が打ちあがる場合もあります。（1発500点）

謎のキャラクタ

（タイトル画、スタート）　（地上）　（地下）　（海中）　（空中）　（お城の中）

希望小売価格
4,900円

Nintendo®

©1985 Nintendo

Mario model and reference art.
Documents de référence pour la création du personnage de Mario et figurine officielle.

Super Mario Turns 25!
Les 25 ans de Super Mario!

SHIGERU MIYAMOTO

Director of Nintendo's Entertainment Analysis and Development Division

Directeur général du département EAD (Entertainment Analysis & Development – développement et analyse du divertissement) Nintendo Co., ltée

We've been fortunate to be able to continue making video games for the last twenty-five years. This is in part thanks to the surprising speed at which semiconductor technology has evolved and in part thanks to the technical and creative craftsmanship of our numerous team members. But more than anything, I have to thank all the people around the world who have played these games.

Of course, developing a Super Mario Bros. game is a creative process, but our aim has always been to create game play where possibilities are limited only by the player's own creativity. All of you continuing to think, deduce, and polish your gaming skills while playing help us continue to make fun games.

Nous avons eu la chance de pouvoir développer de nombreux jeux vidéo au cours des vingt-cinq dernières années. Plusieurs facteurs ont contribué à notre succès : l'évolution rapide de la technologie des semi-conducteurs, ainsi que la créativité et l'excellence de nos nombreux collaborateurs. Cependant, je tiens avant tout à remercier tous ceux qui, aux quatre coins du monde, ont joué à nos jeux.

Développer un jeu de la série Super Mario Bros. nous oblige bien évidemment à laisser parler notre créativité. Cependant, nous tenons également à concevoir ces jeux de telle manière que la créativité des joueurs puisse s'exprimer autant que possible. C'est en vous voyant réfléchir, tirer des conclusions et franchir les obstacles les uns après les autres que nous parvenons à toujours créer des jeux divertissants et amusants.

25th
Anniversary
SUPER
MARIO
BROS.™

SUPER MARIO™ HISTORY 1985-2010

RÉTROSPECTIVE SUPER MARIO™ 1985-2010

1985

1988

1990

1991

1993

1996

2002

2006

2007

2009

2010

Nintendo

73141A

Official Nintendo Seal

TM & ® are trademarks of Nintendo. © 1985-2010 Nintendo.

Made in USA
Fabriqué aux États-Unis